NES-77-FRG

SPIELANLEITUNG
COMO JUGAR

PROBOTECTOR™

KONAMI®

Ⓣ

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

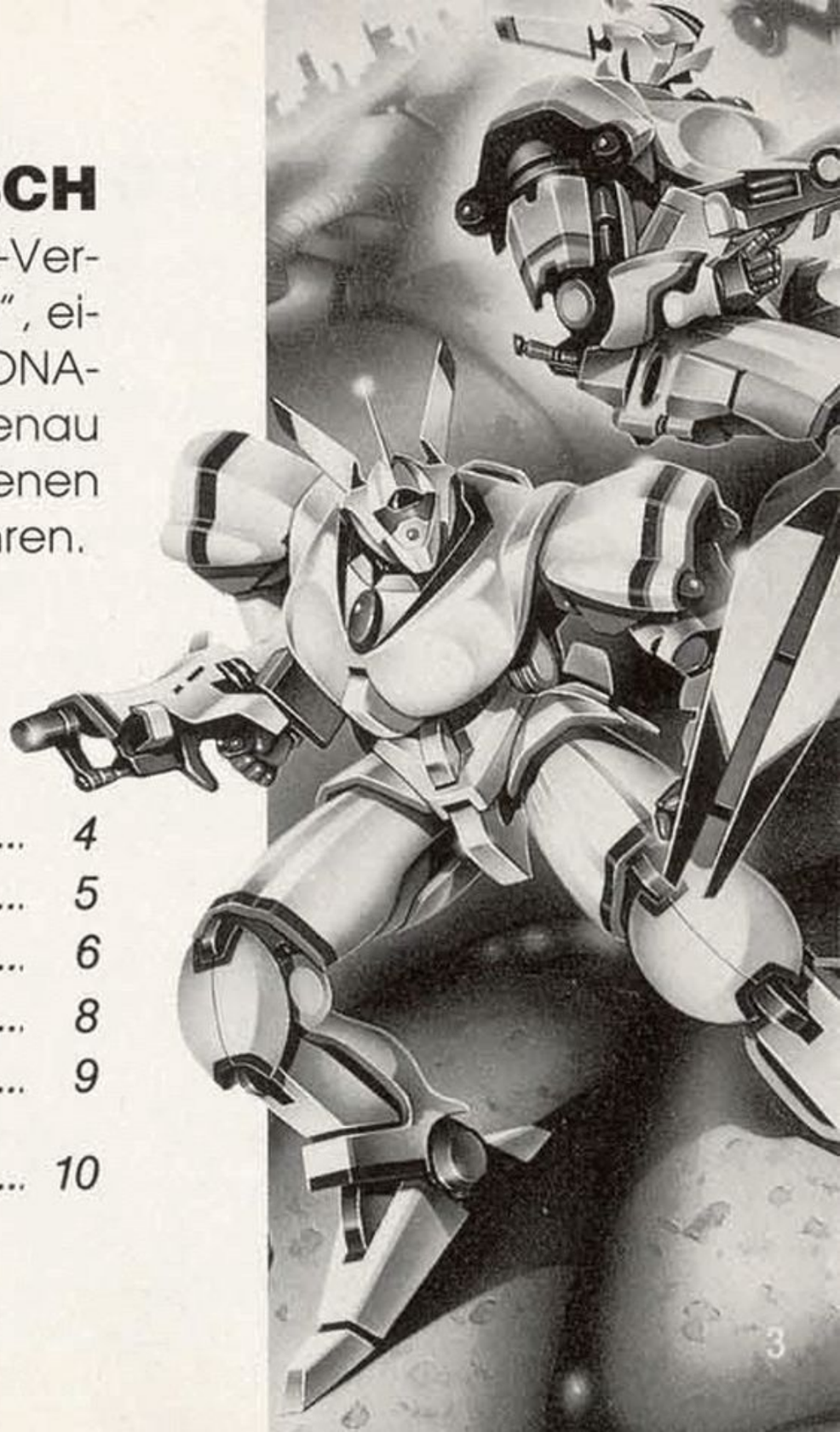
This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH

Ihnen gehört nun die authentische Heim-Version des KONAMI Telespiels "Probotector", einem der vielen Telespiel Hit`s der Firma KONAMI. Lesen Sie diese Spielanleitung bitte genau durch und befolgen Sie die darin enthaltenen Spielregeln. Spielanleitung gut aufbewahren.



INHALTSVERZEICHNIS

DIE GESCHICHTE 4
SPIELABLAUF 5
DIE KONTROLLE IHRES KAMPFROBOTERS 6
ERLÄUTERUNG DER BILDSCHIRMGRAFIK 8
EXTRAS 9
DIE ACHT VERTEIDIGUNGSLINIEN DER AUSSERIRDISCHEN 10

DIE GESCHICHTE

Man schreibt das Jahr 2633 n.C. Die Technologie ist soweit voran geschritten, daß sie in vollkommener Harmonie mit der Natur existiert.

...aber plötzlich wird dieser Frieden getrübt, von etwas jenseits der menschlichen Vorstellungskraft, etwas, das die Existenz der gesamten Menschheit bedroht.

Ein Geheimreport einer Gruppe von Wissenschaftlern berichtet, daß ausserirdische Intelligenzen aus der Apocalypse-Galaxie die menschliche Rasse vernichten wollen.

Zwei Kampfroboter (Probotector) wurden ausgesandt die Erde und ihre Bewohner zu schützen. Die Maschinen RD008 und RC011 wurden für die Mission ausgewählt.

SPIELABLAUF

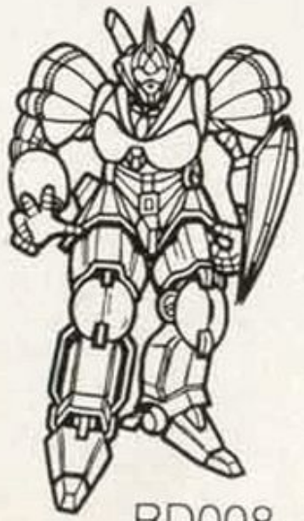
* Ausserirdische planen die Zerstörung der Erde. Ihre Aufgabe ist es, in das Hauptquartier der Ausserirdischen einzudringen und es zu vernichten.

* Sie müssen den Sensor im Hauptquartier des Feides finden und zerstören. Setzen Sie Ihre Waffen effektiv ein, wenn Sie sich auf dem Gebiet des Feindes befinden.

* Haben Sie alle Sensoren einer Ebene zerstört, kommen Sie in die nächste Spielebene.

* Benutzen Sie den Controller 1 für RD008 und den Controller 2 für RC011.

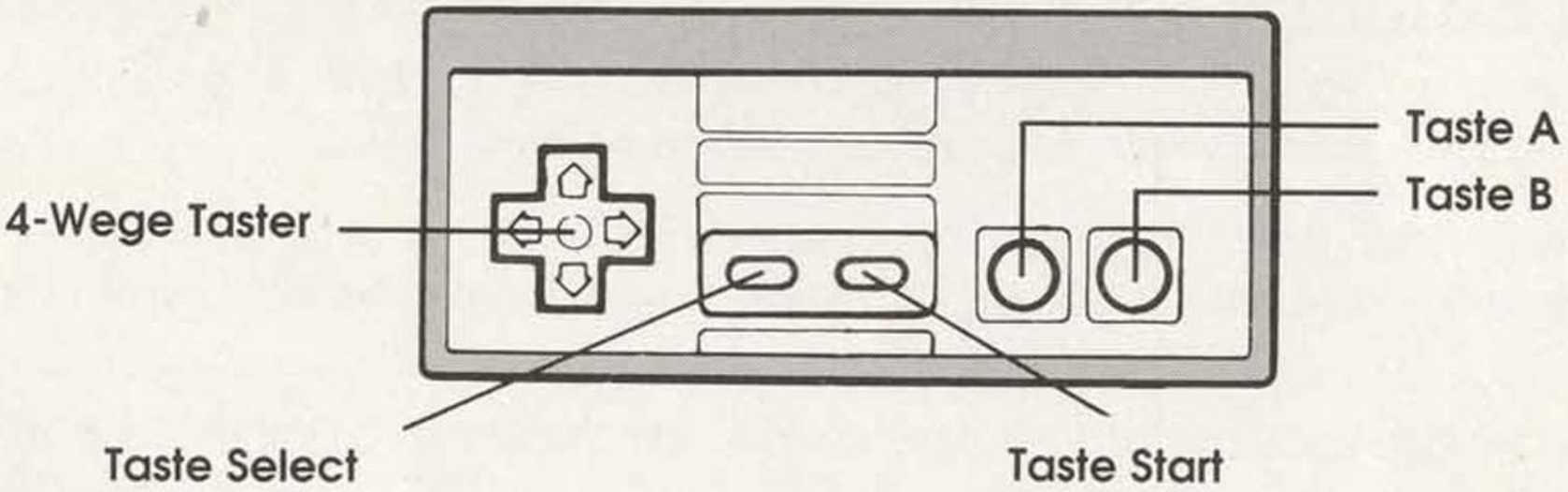
* Es ist möglich, daß zwei Spieler zusammen spielen. Nutzen Sie ihre vereinte Stärke und Feuerkraft, um die Erde zu retten.



RD008

RC011

DIE KONTROLLE IHRES KAMPFROBOTERS



ERLÄUTERUNG DER CONTROLLER-FUNKTIONEN

	4-Wege Taster	Taste B	Taste A
✚	Sie bewegen sich nicht	Nach oben schießen	Nach oben springen
✚	Bewegen nach rechts	Nach oben rechts schießen	Nach rechts springen
✚	Bewegen nach rechts	Nach rechts schießen	Nach rechts springen
✚	Bewegen nach rechts	Nach unten rechts schießen	Nach rechts springen
✚	Liegen	Nach links oder rechts schießen	Nach unten klettern
✚	Bewegen nach links	Nach unten links schießen	Nach links springen
✚	Bewegen nach links	Nach links schießen	Nach links springen
✚	Bewegen nach links	Nach oben links schießen	Nach links springen

Taste Select

* Bevor Sie das Spiel starten, wählen Sie ONE oder TWO PLAYER aus (ein oder zwei Spieler).
* Wenn das Spiel beendet ist, wählen Sie CONTINUE (Wiederholung) oder END aus. (Sie können CONTINUE nur dreimal benutzen). Haben Sie CONTINUE gewählt beginnen Sie das Spiel in dem Level, in dem Sie das Spiel verlassen haben.

Taste Start

* Benutzen Sie die Taste Start, um das Spiel zu starten. (Möchten Sie das Demonstrationsspiel übergehen, drücken Sie die Taste Start noch einmal).
* Wenn das Spiel beendet ist, wählen Sie CONTIUNE (Wiederholung) oder END aus.
* Wenn Sie die Taste Start während des Spiels drücken, stoppt das Spiel (Pausenfunktion), Drücken Sie die Taste ein weiteres Mal, startet das Spiel wieder.

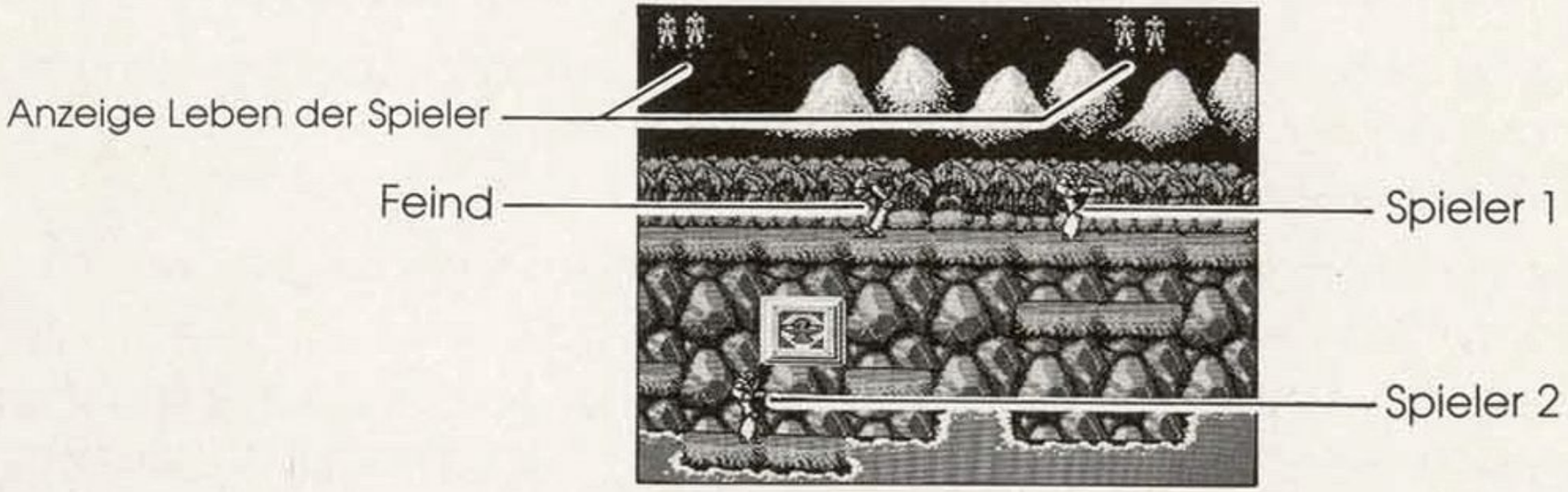
Die Controller-Funktionen unter Wasser

* Sollten Sie sich im Wasser befinden, bewegen Sie den 4-Wege Taster in die Richtung in die Sie schwimmen möchten.
* Die Taste B wird zum Schießen in alle Richtungen benutzt. Sie können nicht nach unten schießen.
* Es ist nicht möglich im Wasser zu springen. Haben Sie den Weg zum Ufer gefunden, benutzen Sie den 4-Wege Taster um an Land zu klettern.

Die Controller-Funktionen in der 3D-Bildschirmgrafik

* Drücken Sie ✚ um sich zu bewegen.
* Drücken Sie ✚ um sich nach links und ✚ rechts zu bewegen.
* Drücken Sie ✚ um sich nach unten zu bewegen.
* In jedem Level wird die Taste B zum Angriff und die Taste A zum Springen benutzt.
* In der 3D-Bildschirmgrafik können Sie nach vorn schießen.

ERLÄUTERUNGEN ZUR BILDSCHIRMGRAFIK



* Ihre Punktzahl erscheint auf dem Bildschirm zwischen den einzelnen Level und sobald das Spiel beendet wurde. Das horizontale, vertikale und 3D-Scrolling variiert von Level zu Level.

EXTRAS

Fligende Kapsel

Pillbox-Sensor

* Diese Extras erhalten Sie, wenn Sie die fliegenden Kapseln, den Pillbox-Sensor oder im 3D-Level die roten Feinde zerstören.

Maschinengewehr

Laserstrahler

Flammenwerfer

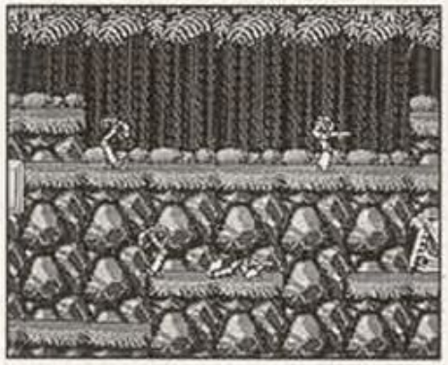
Schnellfeuer-Funktionen
(Kann nicht mit dem Laser zusammen benutzt werden)

Streu-Maschinen-gewehr

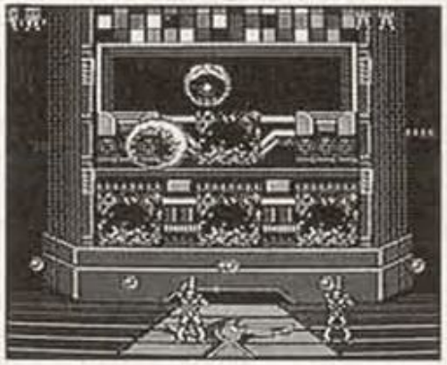
Schutzschirm
(Wird von einem blinkenden Licht angezeigt)

Mega-Bombe
(Zerstört alle auf dem Bildschirm sichtbaren Feinde)

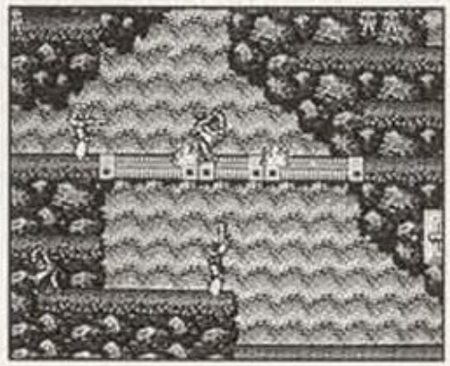
DIE ACHT VERTEIDIGUNGSLINIEN DER AUSSERIRDISCHEN



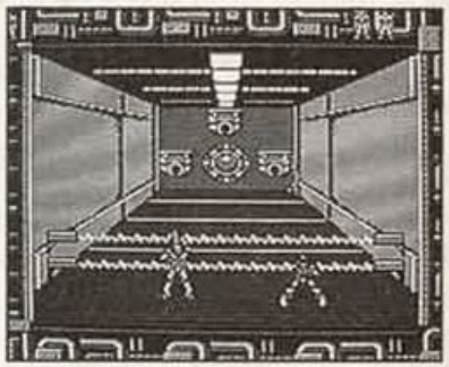
AREA 1
JUNGLE



AREA 2
BASE 1

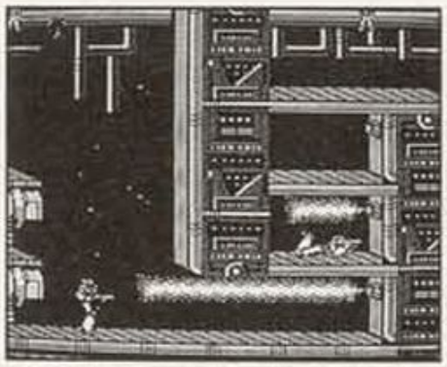


AREA 3
WATERFALL



AREA 4
BASE 2

AREA 5
SNOW FIELD



AREA 6
ENERGY ZONE

AREA 7
HANGAR ZONE

AREA 8
ALIEN`S LAIR

WICHTIGE HINWEISE

- Diese Komai Spiel für Nintendo Tele-Spiel-System wurde aus höchstempfindlichen elektronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen.

- Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeiden Sie schwere Stöße und nehmen Sie das Spiel keinesfalls auseinander.

- Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt oder naßgemacht werden.

- Nicht reinigen. Bei Einlegen des Spiels in/aus dem Spiel N.E.S. Grundgerät, ist dies immer auszuschalten.

¡ENHORABUENA!

Ahora eres el poseedor de la auténtica versión Konami de "Probotector", uno de los muchos diseños originales de Konami para Nintendo Entertainment System. Te sugerimos que leas con atención este manual antes de empezar a jugar.

INDICE

HISTORIA 13

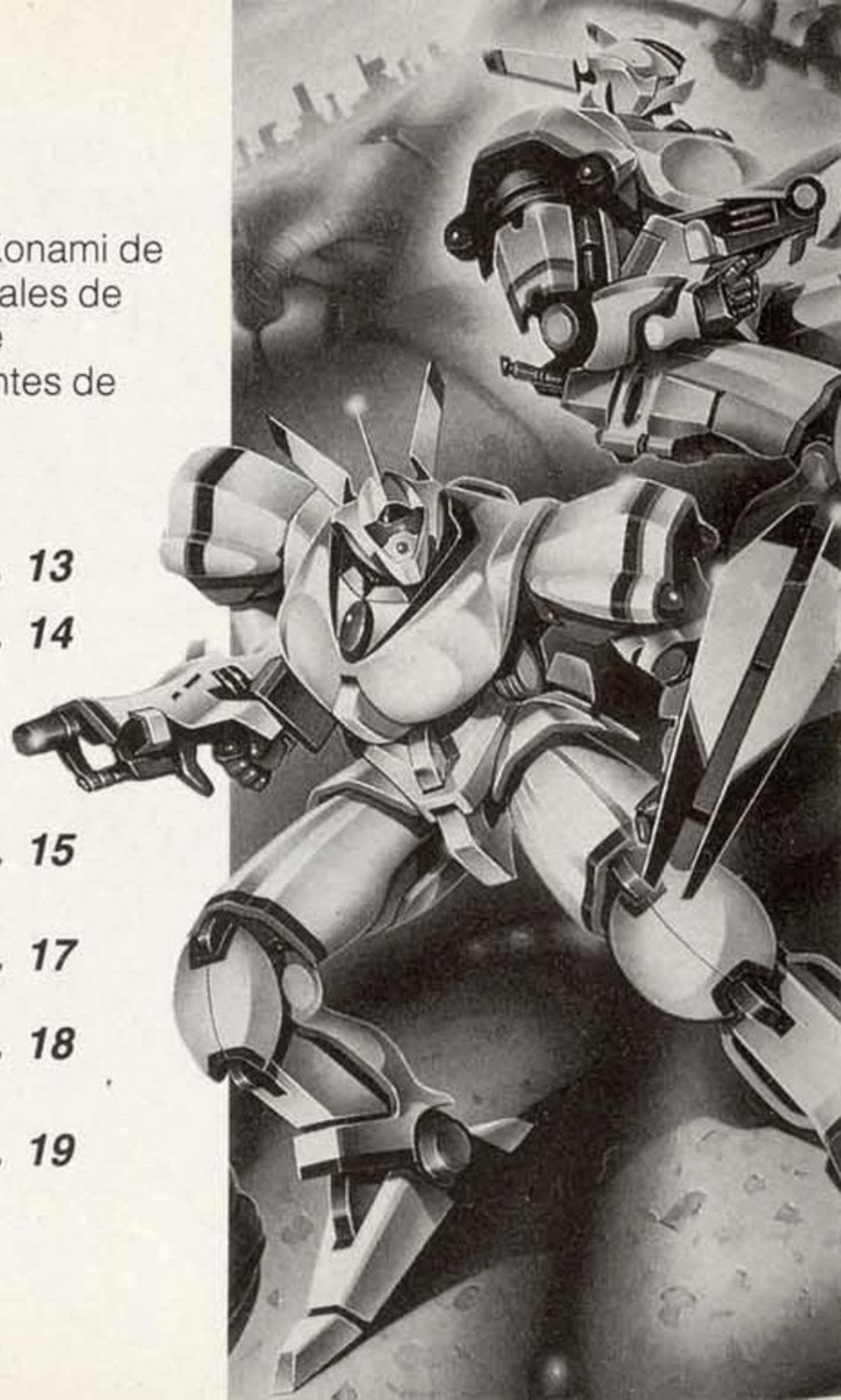
COMO JUGAR 14

CONTROLA TUS ROBOTS DE COMBATE 15

EXPLICACIONES ACERCA DE LA PANTALLA DE JUEGO 17

COMO RECARGAR ENERGIA 18

LAS OCHO LINEAS DE DEFENSA DEL ALIENIGENA 19



HISTORIA

Estamos en el año 2633 D.C. La tecnología ha alcanzado un nivel tan avanzado que la naturaleza y la ciencia conviven ahora en armonía y la paz reina en todo el mundo.

..... pero bajo esta aparente calma se descubre algo que va más allá de toda imaginación y que está amenazando la propia existencia del hombre.

Mientras lleva a cabo una búsqueda de alto secreto, una misión especial de científicos averigua que un alienígena de la galaxia de Apocalypse está proyectando extinguir la raza humana.

Para proteger la Tierra y sus habitantes, se han creado dos robots de combate (PROBOTECTOR), RD008 y RC011.

Su misión será llegar a la fortaleza del alienígena en las islas Galga y asegurarse de que sea exterminado.

ADVERTENCIA: SE ACERCA UN ALIENIGENA

COMO JUGAR

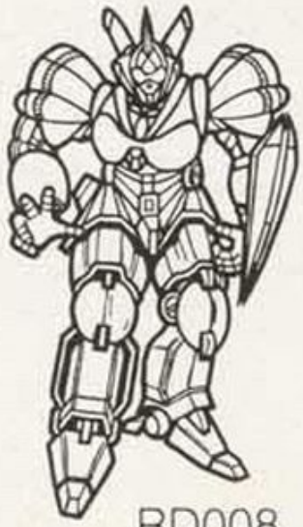
★ Un alienígena proyecta destruir la Tierra. Tu misión será invadir su fortaleza y exterminarlo.

★ Tienes que destruir el sensor localizado en la fortaleza del enemigo. Debes usar tus armas con efectividad para entrar en territorio enemigo.

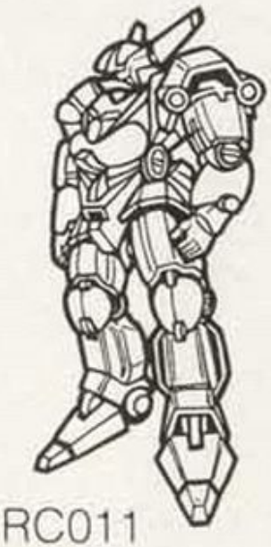
★ Si logras destruir todos los sensores de cada área, pasas al siguiente nivel de juego.

★ Usa el control [1] para RD008 y el control [2] para RC011.

★ Pueden jugar dos personas a la vez. ¡Unid vuestras fuerzas y salvad la Tierra!

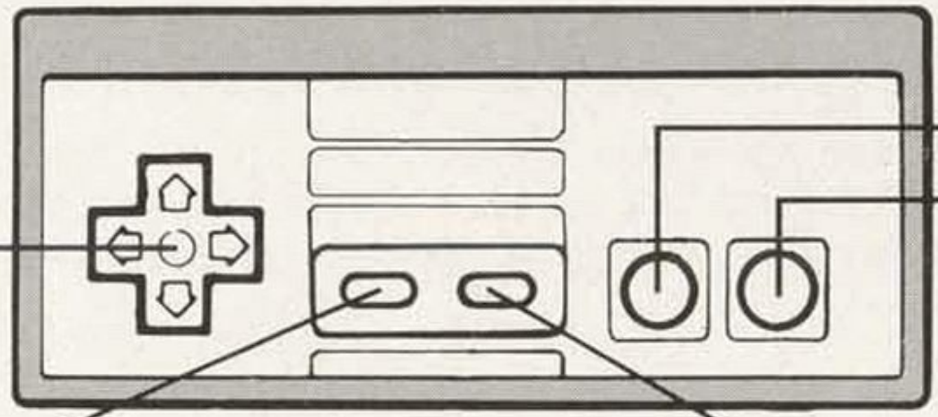


RD008



RC011

CONTROLA TUS ROBOTS DE COMBATE



Si usas el bloque de control en combinación con los botones A y B:

	Bloque de control	Botón B	Botón A
	no te mueves	disparas hacia arriba	saltas hacia arriba
	te mueves a la derecha	disparas a la esquina superior derecha	saltas a la derecha
	te mueves a la derecha	disparas a la derecha	saltas a la derecha
	te mueves a la derecha	disparas a las esquina inferior derecha	saltas a la derecha
	te tumbas	disparas a izquierda o derecha	desciendes
	te mueves a la izquierda	disparas a la esquina inferior izquierda	saltas a la izquierda
	te mueves a la izquierda	disparas a la izquierda	saltas a la izquierda
	te mueves a la izquierda	disparas a la esquina superior izquierda	saltas a la izquierda

Botón SELECT

★ Antes de empezar a jugar, elige la opción de 1 ó 2 jugadores.

★ Cuando el juego haya terminado, selecciona CONTINUE o END. (Puedes seleccionar CONTINUE hasta 3 veces. Si eliges esta opción, el juego volverá a comenzar desde el área del nivel en el que terminaste.)

Botón START

★ Usa este botón para empezar a jugar.
(Si quieres pasar por alto la demostración, vuelve a pulsar START. El juego comenzará inmediatamente.)

★ Cuando haya terminado el juego, selecciona CONTINUE o END.

★ Si pulsas START en medio del juego, éste se suspenderá. Si lo vuelves a pulsar, volverá a ponerse en marcha el juego.

Cómo operar bajo el agua

★ Para poder moverte en el agua, pulsa el bloque de control en la dirección en la que quieras nadar.

★ Puedes usar el botón B para disparar en cualquier dirección excepto hacia abajo.

★ No puedes saltar bajo el agua usando el botón A. Una vez que hayas encontrado el camino a la costa, puedes usar el bloque de control para subir a tierra.

Cómo operar en una pantalla 3D

★ Pulsa el brazo superior del bloque de control para ir hacia arriba.

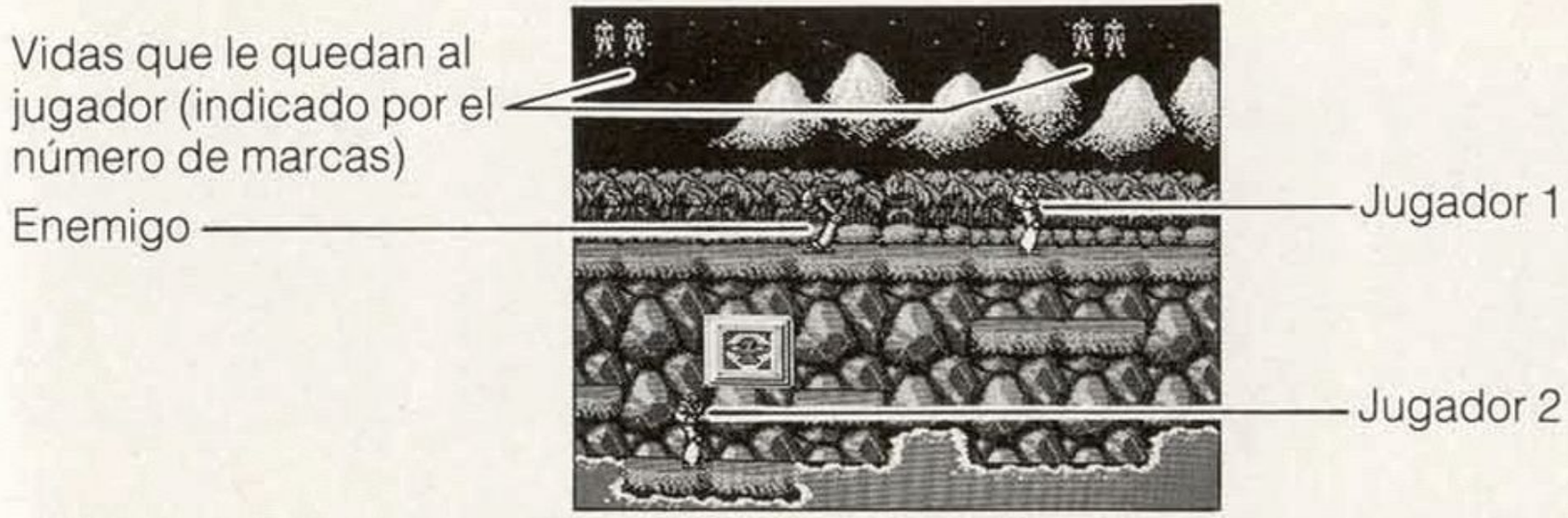
★ Pulsa el brazo izquierdo para ir a la izquierda, y el derecho para ir a la derecha.

★ Pulsa el brazo inferior para ir hacia abajo.

★ En cada nivel, se usa el botón B para atacar y el botón A para saltar.

★ En la pantalla 3D, sólo puedes disparar hacia delante.

EXPLICACIONES ACERCA DE LA PANTALLA DE JUEGO



★ Cuando haya terminado el juego y entre niveles, aparecerá tu puntuación en la pantalla.
Los rasgos verticales, horizontales y 3D varían de un nivel a otro.

COMO RECARGAR ENERGIA

Cápsula voladora

Sensor de fortín

* Cuando estés en el nivel 3D, los objetos de energía te permiten destruir al enemigo rojo, las cápsulas voladoras y los sensores de fortín.

Ametralladora

Pistola de láser

Bola de fuego

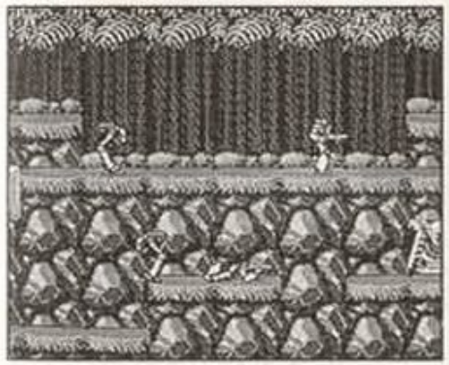
Disparos rápidos (no se pueden simultanear con el láser)

Pulverizador

Campo de fuerza (se indica por una luz parpadeante)

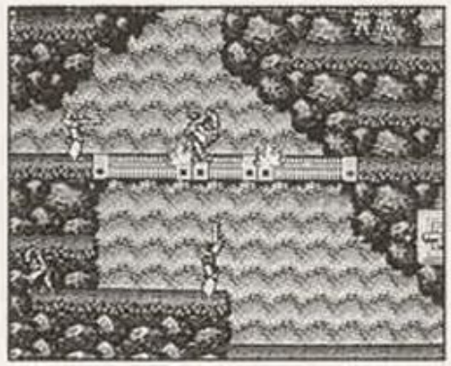
Destrucción masiva

LAS OCHO LINEAS DE DEFENSA DEL ALIENIGENA



Area 1
Selva

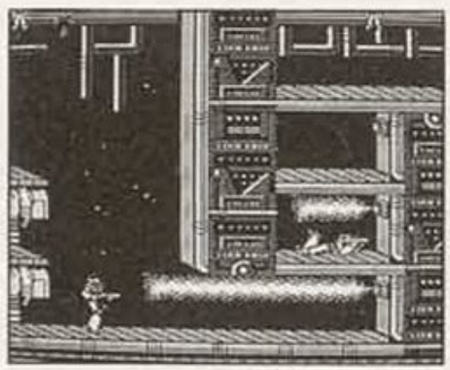
Area 2
Base 1



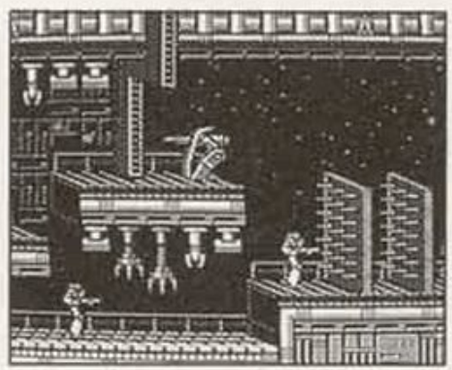
Area 3
Catarata

Area 4
Base 2

Area 5
Campo de nieve



Area 6
Zona de energía



Area 7
Zona de hangar

Area 8
Guarida del alienígena

TRATA TU CARTUCHO KONAMI CON CUIDADO

- Este cartucho Konami es un instrumento de precisión con circuitos electrónicos complejos. No lo sometas a golpes ni a temperaturas extremas. Nunca intentes abrir o desmontar el cartucho.
- No toques las conexiones ni las humedezcas, o se dañará el circuito.
- Asegúrate siempre de que tu consola NES está APAGADA cuando metas o saques el cartucho.
- Nunca metas los dedos ni objetos de metal en la zona de conexiones del conector de expansión. Puede dañarlo o provocar su mal funcionamiento.

Deutsch

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern bęschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Español

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imàgenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

COMO JUGAR

PROBOTECTOR™

Konami® is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Probotector™ is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.
© 1990 Konami

Printed in Japan